

- Bedienungsanleitung -

Blue Byte

Urheberrecht

Warenzeichen

Credits

Thomas Hertzler .... Produzent

Erik Simon .... Projektleitung, Graphik, Szenarien
Jurie Horneman .... Hauptprogrammierer
Thorsten Mutschall .... Graphik
Marcus Pukropski .... Editorenpflege und Szenarien
Matthias Steinwachs .... Musik und Soundeffekte

Jürgen Friedrich 3D-Routinen
Rainer Reber .... Kampfbildschirmeffekte

Pixlers Vienna .... zusätzliche 3D-Graphik, Kampfhintergründe, Endsequenz
Tobias Richter .... Intro
Adam Sprys und Uwe Meier .... Monster
Dieter Rottermund .... Titelillustration und Bilder für Zwischensequenzen

Thomas Friedmann .... Handbuch, Aufbereitung der Zwischensequenzen, Best Boy
Wolfgang Walk .... Philosophischer Nachhilfeunterricht und Texte der
.... Kulturen der Kenget Kamulos und Dji Cantos
Thomas Holz, AndreasNitsche .... Installationsprogramm
Peter Okorn, Peter Ohlmann .... Test

special thanks (vom ganzen Team)

Marco Giertolla .... für die Game-Over-Sequenz und die Aufbereitung der Zwischensequenzen
Thorsten Knop .... für unentbehrliche Tips zu Konvertierungen
Karsten Köper .... für die Grundversion des Editorensystems
John Miles .... für AIL, das Soundsystem des Spieles

Erik wants to thank

Alexander Gramsch .... für Hilfe und Literatur über die keltischen Völker

Jurie wants to thank

Matthias Steinwachs & Jürgen Friedrich .... für ihre Geduld und Professionalität
Dave Thielen .... for the fast colour-finding algorithm
Mark L. Barrett .... for casting a professional eye on our texts
John Miles .... for answering all my questions
Thomas Häuser .... der Mann, der in jeder Creditliste dabei ist. Für mentale Unterstützung und den FLC-Code

Thorsten wants to thank

Christoph Werner und Adam Sprys .... für ihre konstruktive Kritik gegenüber meinem "Gepixel"

Marcus wants to thank

Dem gesamten Albion-Team .... für die gute Zusammenarbeit und den Zusammenhalt in guten und schlechten Zeiten
Christian Jungen .... für die extrem hoch optimierten Assembler-Tips
Allen meinen Freunden .... für die Treue während der harten Phasen in Albion
Allen Fans von Doodebroode .... für die moralische Unterstützung
All den guten Musikgruppen, durch deren Musik ich viel Energie und Kraft schöpfen konnte, die für die Arbeit an einem solchen Projekt notwendig ist

Vorwort

Niemand liest gerne lange Vorworte. Besonders, wenn sie dem Leser keinen Nutzen bringen, sondern eine Meinung zu dem betreffenden Werk vermitteln wollen, die sich der Leser / Hörer / Spieler eigentlich selbst bilden sollte. Dieses Vorwort hingegen soll Ihnen nutzen. Es hilft Ihnen vielleicht beim Spielen von ALBION, wenn sie wissen, mit welchen Zielen wir unser Spiel entworfen haben.
ALBION ist ein Rollenspiel, und als solches enthält es eine Menge Kämpfe, logische Puzzles in düsteren Dungeons und das liebevolle Aufpäppeln anfangs recht schwacher Charaktere. Das gehört zu einem guten Rollenspiel und macht einen Großteil des Spielspaßes aus.

Was in heutigen Rollenspielen oft zugunsten von mühelos zu begreifender Action in den Hintergrund tritt, ist in ALBION ausgeprägt vorhanden: Im Spiel wird eine Geschichte erzählt, die durch Ihre Handlungen als Spieler voranschreitet.

Was ALBION außerdem von den meisten anderen Rollenspielen unterscheidet, ist die Tatsache, daß wir versucht haben, die im Spiel vorkommenden Kulturen möglichst lebendig erscheinen zu lassen. Sie können mit einer Vielzahl von Leuten sprechen, und nicht alles, was Sie erfahren werden, hat unmittelbar mit der Aufgabe zu tun, die Sie gerade zu erledigen versuchen. Sie können viele Personen zu Einzelheiten ihrer Kultur befragen, ohne daß Ihnen das im Sinne von Problemlösungen etwas bringt. Sie müssen sich also nicht jeden Satz eines jeden Gespräches merken oder aufschreiben. Wenn Sie wissen wollen, was wir uns beim Aufbau der Welt, in der das Spiel handelt, und ihrer Kulturen gedacht haben, können sie dies in Gesprächen hinterfragen. Sie können sich aber auch

ausschließlich auf die Informationen konzentrieren, die Sie im Spiel weiterbringen.

Albion ist also, neben seinen traditionellen Rollenspielinhalten, auch als Reise durch eine fremde Welt konzipiert worden. Wie Sie durch diese Welt reisen, geradlinig, nur mit Ihrer Aufgabe vor Augen, oder mit vielen Umwegen und Schwätzchen, bleibt Ihnen überlassen.

Wir haben enormen Aufwand in die Vielfältigkeit der verschiedenen Schauplätze des Spieles gesteckt, weniger in minutenlange Zwischenfilme, die nur passiv betrachtet werden können. Schreiben Sie uns, wie Ihnen die Konzeption des Spieles gefallen hat. Unsere nächsten Konzepte richten sich auch nach Ihrer Meinung.

Und nun: lassen Sie die Reise beginnen!

Das Albion-Team

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

Installation

Achtung!
Auf der Spiel-CD befindet sich eine Datei namens README.TXT. Sie enthält wichtige Hinweise, die ins Handbuch nicht mehr aufgenommen werden konnten. Bitte lesen Sie diese Datei zuerst sorgfältig durch!

Um ALBION spielen zu können, müssen Sie MS-DOS™ ab Version 5.0 oder Windows® 95 auf Ihrem PC installiert haben. Außerdem benötigen Sie neben mindestens 3 MByte freien Festplattenspeicher noch eine Microsoft™-kompatible Maus zur Bedienung des Spiels.

Installation unter MS-DOS™

1. Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

2. Nach dem Abschluß des Boot-Vorgangs (bitte achten Sie darauf, daß die CD-ROM-Treiber geladen sind) machen Sie das CD-ROM-Laufwerk zum aktuellen Laufwerk.
   Tippen Sie dazu in der MS-DOS™-Eingabeaufforderung den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROMs (meistens D oder E) gefolgt von einem Doppelpunkt ein und drücken Sie die RETURN-Taste.

   Bsp.: [D:\]

3. Wechseln Sie durch Eingabe von [CD \ALBION] in das Spielverzeichnis auf der CD.

4. Durch Aufruf von [SETUP.EXE] starten Sie die Installation.

5. Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms.
   Sie werden im Verlauf der Installation dazu aufgefordert, ein Ziellaufwerk und einen Zielpfad einzugeben. Sie können hier nur Laufwerke anwählen, auf denen auch tatsächlich genügend Platz für die Installation vorhanden ist.
   Anschließend werden die nötigen Daten auf Ihrer Festplatte kopiert. Nach Einstellung Ihrer Soundkarte für MIDI-Musiken und digitalen Sound kann es dann auch schon losgehen.

Installation unter Windows® 95

1. Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie die Spiel-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

2. Booten Sie Ihren PC unter Windows® 95.

3. Starten Sie den Explorer und wählen Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk an (Doppelklick).

4. Durch einen Doppelklick auf das Verzeichnis ALBION öffnen Sie dieses.
5. Starten Sie dort das Programm SETUP.EXE (ebenfalls Doppelklick).

6. Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms.
   Sie werden im Verlauf der Installation dazu aufgefordert, ein Ziellaufwerk und einen Zielpfad einzugeben. Sie können hier nur Laufwerke anwählen, auf denen auch tatsächlich genügend Platz für die Installation vorhanden ist.
   Anschließend werden die nötigen Daten auf Ihrer Festplatte kopiert. Nach Einstellung Ihrer Soundkarte für MIDI-Musiken und digitalen Sound kann es dann auch schon losgehen.

Achtung!
Achten Sie bitte darauf, daß Ihre Soundkarte unter Windows® 95 korrekt installiert ist. Anweisungen hierzu entnehmen Sie der Online-Hilfe von Windows® 95.

Hinweis:

Sollten Sie später Änderungen an Ihren Einstellungen vornehmen wollen, rufen Sie bitte erneut das SETUP-Programm in dem Verzeichnis, in dem Sie ALBION installiert haben, auf.

Tip:

Wenn Sie technische Probleme oder Fragen zum Spielablauf von ALBION haben, wenden Sie sich bitte an unsere HOTLINE. Bitte notieren Sie sich vor Ihrem Anruf alle wichtigen Systemdaten Ihres Rechners. Dazu gehören HARDWAREAUSSTATTUNG wie installierte Sound- und Grafikkarte, Hauptspeicher und evtl. vorhandene Zusatzhardware wie AVI-Beschleuniger, als auch die bei Ihnen verwendete SOFTWARE, um Treiberprobleme schneller analysieren zu können.

Sie erreichen unsere Hotline unter:

TELEFON : +49 (0) 208 450 88 88 Mo. - Fr. 15.00 bis 19.00
EMAIL ... : hotline@bluebyte.de

Hinweis:

Auf unserer INTERNET Seite können Sie sich jederzeit über die neusten Produkte von Blue Byte informieren! Wählen Sie dazu:

http://www.bluebyte.de/bb.html

Einleitung

Es war im Jahr 2227, als die Menschheit Ihren ersten großen Schritt auf dem Weg zu den Sternen machte. Eine Gruppe von Wissenschaftlern entdeckte zufällig den over-c Antrieb und so ganz nebenbei auch gleich noch seine goldene Regel: Aktiviere ihn nie in der Nähe eines größeren Gravitationszentrums.

Man nahm anfänglich an, daß das Forschungsteam mit subatomaren Teilchen herumgespielt hatte. Nachdem man jedoch die Daten über die Experimente ausgewertet hatte (sie waren zum Glück in einer Datenbank gespeichert, die recht weit weg vom Epizentrum lag), kam die Wahrheit schließlich ans Licht. Mit dem over-c hatte die Menschheit erstmalig die Möglichkeit, schneller als das Licht zu reisen!

Schon bald darauf stellte man eine Gedenktafel auf, die an die Wissenschaftler und das Opfer, welches sie für die Menschheit gebracht hatten, erinnerte. Man wählte hierfür einen hübschen Platz direkt am Rand des Kraters.

Die Menschen brauchten nicht gerade lange, um zu erkennen, daß sich ihnen durch die Entwicklung eines interstellaren Verkehrsmittels neue Welten, ja, gar neue Sonnensysteme eröffneten. Die verschiedenen multinationalen Großkonzerne nahmen dies mit einer gewissen Erleichterung wahr, da es doch mit der alten Mutter Erde so nach und nach zu Ende ging. In einem seltenen - und ebenso kurzen - Moment der Kooperation setzten sich die führenden Konzerne zusammen und schmiedeten Pläne, wie man das Universum am geschicktesten und am effizientesten ausbeuten könne.

Der anfängliche Enthusiasmus wurde allerdings doch ein wenig gedämpft, als man die Kosten für eine Expedition zu einem anderen Stern ausrechnete. Der over-c konnte einen zwar von einem Stern zum anderen bringen, aber um weit genug von einem Gravitationszentrum wegzukommen, benötigte man doch weiterhin herkömmliche Antriebsmethoden. Die Kosten für

ein Schiff, welches genug Maschinen transportieren konnte, um einen ganzen Planeten auszubeuten und die Rohstoffe zurückschicken und eine Crew aufnehmen konnte, waren, nun, astronomisch.
Darum lag der Beschluß nahe, daß, wenn man schon ein Schiff auf einen entfernten Planeten schicken wollte, es ein verdammt gutes sein sollte.

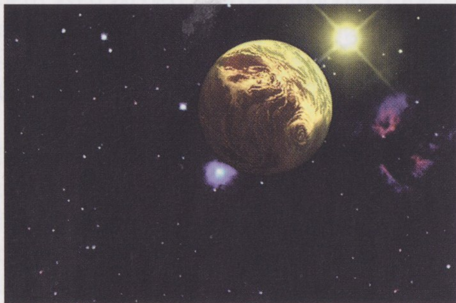
Die einzelnen Konzerne begannen bald, Sonden hinter die Grenzen des Sonnensystems zu schießen, von wo aus sie die umliegenden Galaxien untersuchen sollten.

2229 startete die Deep Probe, eine Sonde des DDT-Konzerns, ihren Erkundungsflug ins All. Auf ihrem langen Weg wurde jeder einzelne Planet einer äußerst kritischen Betrachtung unterzogen und nach wertvollen Materialien abgesucht. Die Daten wurden zur Erde geschickt, wo sie umgehend von den AIs (Rechnersysteme mit künstlicher Intelligenz) des Konzerns ausgewertet wurden. Die meisten Planeten waren ungeeignet und wurden abgelehnt. Andere waren nicht schlecht. Sie wurden angeflogen und verwertet. Trotz allem, das Non-plus-Ultra war nie dabei.

Dann entdeckte die Deep Probe das, was später schlicht als „Nugget" bezeichnet wurde. Ein mittelgroßer Wüstenplanet, der um einen Stern namens Fabricotti 342 kreiste. Etwa in derselben Entfernung, wie die Erde um die Sonne. Er hatte zwei Monde. Als seine Daten von den AIs genauer untersucht wurden, begannen eine Menge Lämpchen hektisch zu blinken und die Verantwortlichen rund um den Globus wurden eiligst zusammengerufen. Absolut höchste Priorität! Auf der Skala der interessanten Planeten, von 0 bis 100, lag dieser bei 150! Auf den Sternenkarten stach er heraus wie ein roter Ballon. Kein anderer Planet hatte eine so hohe Konzentration an wertvollen Rohstoffen. Was immer unter seiner Oberfläche nicht aus Öl und Uran bestand, schien vollgestopft zu sein mit seltenen Mineralien.

Am selben Tag noch ging ein Funkspruch an die TORONTO, das größte und teuerste Schiff des Konzerns.

Noch während die TORONTO mit Überlichtgeschwindigkeit den Hyperraum in Richtung auf das neue Ziel durchquerte, wurden an Bord die Vorbereitungen für einen ersten Erkundungsflug getroffen.



- Nugget -

Das Shuttle, welches einen Inspektor der Regierung sowie einen Piloten im Dienste von DDT zum Nugget bringen sollte, war vollgetankt und durchgecheckt. Die Ausrüstung, die für die Untersuchung eines Wüstenplaneten benötigt wurde, war bereits verstaut und gesichert.

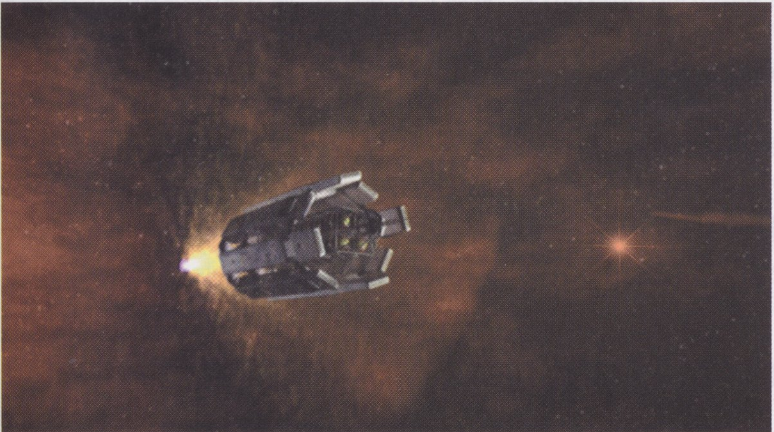
Während es Aufgabe des Inspektors sein sollte, die Aktivitäten des Konzerns zu überwachen und eventuelle Unregelmäßigkeiten an die Regierung weiter zu leiten, lag das Interesse von DDT in einem ganz anderen Bereich. Bevor man einen Riesenschlitten wie die TORONTO mit dem teuren Konventionalantrieb zu einem Planeten schickte, wollte man doch auf Nummer sicher gehen, daß die Daten der Sonde in Ordnung waren und sich eine solche Aktion auch tatsächlich lohnen würde.

Darum hatte man Tom Driscoll als Piloten ausgewählt, der trotz seines jungen Alters von 28 Jahren einer der erfahrensten und besten Piloten im Dienste des Konzerns war. Er hatte schon zahlreiche Erkundungsflüge hinter sich und es war damit zu rechnen, daß er auch diesmal seinen Job erfolgreich abschließen würde.

Mit ihm an Bord sollte Inspektor Jonathan Beegle sein, einer der beiden Regierungsbeamten an Bord der TORONTO. Er wollte auf dem Planeten Informationen sammeln, die er zusammen mit Rainer Hofstedt, seinem wissenschaftlichen Assistenten, auswerten würde. Die Ergebnisse dieser Aus-

wertungen sollten dann darüber entscheiden, ob das für Nugget vorgesehene Programm planmäßig durchgeführt werden konnte.

Wegen seines hohen Ranges und seinen Beziehungen zu den oberen Regierungsetagen wurde Beegle von den Besatzungsmitgliedern mit distanzierter Vorsicht behandelt. Zu leicht konnte er einem in die Suppe spucken und einem ein lohnendes Geschäft verderben. Auch die Tatsache, daß er bereits mehrmals mit dem Kapitän der TORONTO wegen Kleinigkeiten aneinander geraten war, machte die Sache für Tom nicht gerade angenehmer. Trotz allem sah er seiner Aufgabe mit Gelassenheit entgegen. Als Shuttle-Pilot war er es gewohnt, mit Bürokraten-Hengsten zurecht zu kommen, und wegen ihnen würde er wirklich keine Alpträume haben.



- TORONTO -

Als kurze Zeit später die TORONTO in einem gleißenden Meer aus Licht und Energie aus dem Hyperraum am Rande des Fabricotti-Systems auftauchte, lag Tom Driscoll in seinem Quartier und schlief.

Los geht's

Wechseln Sie in das Verzeichnis auf Ihrer Festplatte, in dem Sie ALBION installiert haben. Geben Sie "ALBION" ein und drücken Sie die ENTER-Taste, um das Spiel zu starten.

Nach dem Vorspann erscheint das HAUPTMENÜ, in dem Ihnen die folgenden Möglichkeiten angeboten werden:

Spiel fortsetzen

Sie setzen ein Spiel an der Stelle fort, an der Sie zuletzt gespeichert haben.

Neues Spiel

Startet ein neues Spiel.

Spielstand laden

Sie laden einen zuvor gespeicherten Spielstand.

Spielstand speichern

Sie sichern Ihren aktuellen Spielstand auf Ihre Festplatte.

Optionen

Sie starten das Optionsmenü, in dem Sie verschiedene Einstellungen vornehmen können, um das Spiel an Ihr System anzupassen.

Vorspann

Mit dieser Option können Sie sich den Vorspann noch einmal betrachten.

Credits

Sie wollten schon immer mal wissen, wer solche phantastischen Spiele entwickelt? Bitte schön!

Spiel beenden

Sie beenden das Spiel und kehren zu MS-DOS zurück.

☞ *Um nun ein neues Spiel zu starten, wählen Sie bitte "Neues Spiel".*

Sie finden sich zu Beginn des Spiels an Bord der TORONTO wieder. Die Hauptperson dieses Abenteuers, Tom Driscoll, erwacht, kurz nachdem die TORONTO den Hyperraum verlassen hat, aus einem unruhigen Schlaf.
Da es Tom als Pilot glücklicherweise frei steht, den Startzeitpunkt seines Erkundungsfluges selbst zu bestimmen, hat er noch genügend Zeit, die Sachen, die er auf den Flug mitnehmen will, zusammenzusuchen und vielleicht ein paar Worte mit seinen Kollegen zu wechseln.

Zudem wollte er noch vor dem Abflug ein paar Daten von Ned, dem AI-System der TORONTO, abrufen. Diese „künstliche Intelligenz" ist eigentlich nichts anderes als ein riesiger Supercomputer. Er steuert das gesamte Schiff und später auch einmal die gesamte Abbauanlage auf Nugget, die die Rohstoffe aus dem Planeten ziehen soll.

Dennoch weist das AI-System an Bord der TORONTO eine Besonderheit auf: die Kommunikation mit dem System erfolgt nicht über Tastatur oder

andere mechanische Eingabesysteme, sondern mittels eines Androidenkörpers! Dieser sieht aus und bewegt sich wie ein Mensch, ist aber eigentlich nur ein wandelndes Ein- / Ausgabegerät, das in direkter Verbindung mit dem fest installierten AI-System steht.

Für die Besatzung sieht es so aus, als wenn man sich mit einer leibhaftigen Person unterhält - und das ist doch wesentlich angenehmer, als mit einer häßlichen Wandkonsole zu diskutieren.

Das Spielsystem

ALBION ist in seinen wesentlichen Zügen ein typisches Rollenspiel. Wenn Sie mit den Grundregeln dieses Spielgenres bereits vertraut sind, können Sie diesen Abschnitt getrost überspringen. Sollten Sie jedoch noch nie ein Rollenspiel gespielt haben, lesen Sie sich den folgenden Abschnitt bitte sorgfältig durch.

Was ist ein Rollenspiel?

Ein Rollenspiel ist im weitesten Sinne die Simulation einer neuen, oft fremdartigen Welt. Als Spieler steuern Sie einen oder mehrere CHARAKTERE (eine Party) und versuchen so zu handeln, wie es diese in der jeweiligen Situation wahrscheinlich auch tun würden.

Sie werden im Lauf des Spiels auf die unterschiedlichsten Personen und Kreaturen treffen. Sie werden mit ihnen reden, Fragen stellen, handeln, kämpfen, von ihnen lernen, und vieles mehr. Einige dieser Personen werden sich Ihnen anschließen und Sie auf Ihrem Weg begleiten. Andere werden Ihnen übel mitspielen. Freunde werden zu Feinden und Feinde zu Ihren besten Kameraden. Manche werden Sie im Stich lassen, andere werden Ihnen unerwartet helfen.
Sie lernen neue Völker und Kulturen - mit all Ihren guten und schlechten Seiten - kennen. Sie werden deren Gegenstände und Werkzeuge verwenden, ihre Nahrung zu sich nehmen und auf ihre Heilkraft vertrauen. Sie werden diese neue Welt verstehen und achten lernen.

Wie im echten Leben verfügt jedes Ihrer Partymitglieder über zahlreiche EIGENSCHAFTEN. Manche Eigenschaften sind von Beginn an besonders ausgeprägt, manche müssen aber erst noch trainiert werden. Während der eine bereits ein guter Kämpfer ist, ist der andere dafür sehr geschickt im Umgang mit Schlössern, die es zu öffnen gilt. Ein anderer ist sehr mutig, der

nächste verfügt über große Kraft etc.
Alle diese Eigenschaften lassen sich durch das Sammeln von ERFAHRUNGEN und gezieltes TRAINING steigern, so daß Sie mit der Zeit in der Lage sein werden, Dinge zu tun, von denen Sie zu Beginn des Spiels nicht einmal zu träumen wagten.

Die einzelnen Eigenschaften werden im Spiel durch die unterschiedlichen EIGENSCHAFTSPUNKTE wiedergegeben. Aus Ihnen können Sie ersehen, welcher Charakter für eine besondere Aufgabe am besten geeignet ist. So ist es sicher erfolgversprechender, wenn Sie einen starken Charakter mit guten Waffen und vielen Kampf-Erfahrungspunkten in eine Auseinandersetzung schicken, als wenn Sie dies einen schwachen und erschöpften Taschendieb mit seinem Küchenmesser erledigen lassen.



Hinweis:
Ab Seite 48 finden Sie eine detaillierte Beschreibung aller Fähigkeiten, Attribute und Konditionen, die einen Charakter definieren, und wie sich diese Eigenschaften weiterentwickeln können.

Im Verlauf Ihrer Reise werden Sie immer wieder vor neue Aufgaben gestellt, die es zu lösen gilt. Die unterschiedlichsten Ereignisse und Personen beeinflussen Ihr Handeln, und nur mit viel Geschick und Ausdauer wird sich Ihnen am Ende der Geschichte die ganze Wahrheit offenbaren.



Tip:
Da Sie sich in einer neuen Welt erst einmal zurecht finden müssen, sollten Sie sich immer alles anschauen, Gegenstände untersuchen, Leute ansprechen, Fragen stellen, sich eventuell Notizen machen und den Leuten immer gut zuhören. Sie werden oftmals wertvolle Hinweise bekommen, die Ihnen weiterhelfen werden.
Sehen Sie auch zu, daß Sie Ihren Partymitgliedern möglichst schnell eine gute Ausrüstung besorgen und daß Sie deren Fähigkeiten trainieren - im Kampf werden Sie es brauchen!

Einführung in die Oberfläche und Steuerung

Die komplette Steuerung in ALBION erfolgt mit Hilfe der Maus.

Die LINKE MAUSTASTE ist hierbei die „aktive" Maustaste. Sie wird zum Bewegen der Party, zum Anwählen und Aufnehmen von Objekten oder zum Steuern der verschiedenen Menüs verwendet.

Die RECHTE MAUSTASTE ist die „passive" Maustaste. Mit ihr werden AKTIONSMENÜS geöffnet oder Aktionen abgebrochen.
Aktionsmenüs sind immer situationsabhängig. Wenn Sie z.B. den Cursor auf einen Gegenstand bewegen und dort das Menü öffnen, zeigt es Ihnen alles an, was Sie gerade mit diesem Gegenstand machen können.
Befindet sich der Cursor irgendwo auf dem Hintergrund, erscheinen hier allgemeingültige Funktionen, wie z.B. „RASTEN", „WARTEN" oder „HAUPTMENÜ". Doch dazu später mehr.

Manche Funktionen werden zusätzlich mit Tastatursteuerung unterstützt. Die einzelnen Tastenbelegungen finden Sie im Anhang ab Seite 59.

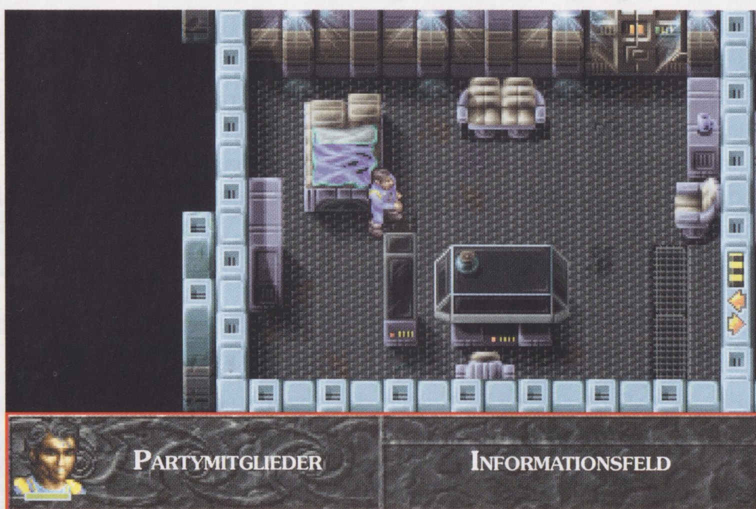
Hinweis:
ALBION ist so konzipiert worden, daß sich Bildaufbau und Steuerung im wesentlichen von alleine erklären. Wenn Sie nicht gerne Handbücher lesen, können Sie sich also ohne Probleme sofort ins Abenteuer stürzen und ein neues Spiel beginnen.



Um Ihnen den Einstieg etwas leichter zu machen, werden dennoch im folgenden Abschnitt die wesentlichen Spielelemente kurz erklärt. Die Reihenfolge der Erklärungen ist so gewählt, daß Sie diese spielbegleitend lesen können.

☞ *Starten Sie also ein neues Spiel wie oben beschrieben und folgen Sie den Anweisungen und Erklärungen in diesem Handbuch.*

Wenn Sie ein neues Spiel gestartet haben, sehen Sie als erstes den Hauptbildschirm. Lesen Sie den Einführungstext in dem erscheinenden Textfenster gut durch und schließen Sie dann das Fenster durch Drücken der linke Maustaste.



- HAUPTBILDSCHIRM -

DIE STATUSZEILE



Hinweis:
Beachten Sie hierbei die Form des Mauszeigers. Er paßt sich im Spiel immer der momentanen Situation an und zeigt Ihnen, was Sie gerade machen können.

Die Statuszeile

Im unteren Teil des Hauptbildschirms erkennen Sie die STATUSZEILE. Diese Statuszeile ist immer sichtbar. In ihr werden Informationen über Ihre Party und das aktuelle Geschehen angezeigt.

Die Statuszeile ist in folgende Bereiche unterteilt:

Partymitglieder

Auf der linken Seite befinden sich die Portraits Ihrer Partymitglieder. Im Moment ist dies nur Tom, da Sie noch keine weiteren Personen auf Ihrer Reise begleiten. Der ANFÜHRER der Gruppe ist grafisch etwas hervorgehoben. Er läuft den anderen voraus und führt alle Aktionen, wie z.B. sprechen, untersuchen oder aufnehmen aus. Er ist es allerdings auch, der bei Gelegenheit zuerst in eine Falle tappt und dabei verletzt werden kann. Sie sollten daher immer darauf achten, wen Sie als Anführer wählen.

Unter dem Portrait sehen Sie einen grünen Balken. Dieser gibt die LEBENSPUNKTE von Tom wieder. Einige Charaktere verfügen auch über magische Fähigkeiten. Deren SPRUCHPUNKTE werden dann durch einen zusätzlichen blauen Balken dargestellt.
Beide Werte werden in Relation zu Ihrem Maximalwert dargestellt. Dies bedeutet, daß ein Balken nur zur Häfte gefüllt ist, wenn der Charakter nur die Hälfte der ihm möglichen Lebens- bzw. Spruchpunkte besitzt.
Dies bedeutet auch, daß ein Balken erst einmal ZURÜCKGEHT, wenn sich der dazugehörende Maximalwert durch ein Ereignis ERHÖHT!

Hinweis:
Die einzelnen Portraits dienen gleichzeitig verschiedenen Steuerfunktionen.
Mit einem EINFACHEN KLICK auf ein Portrait machen Sie diesen Charakter zum Anführer Ihrer Party.
Mit einem DOPPELKLICK auf ein Portrait gelangen Sie in den jeweiligen CHARAKTERBILDSCHIRM.



Wenn Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE auf ein Portrait klicken, erscheint ein Popup-Menü, welches je nach Situation verschiedene Möglichkeiten anbietet. Sie können sich auf diese Weise mit Partymitgliedern unterhalten, Charaktere aus der Party entlassen, den Charakterbildschirm aufrufen, zaubern, etc.

Informationsfeld

Auf der rechten Seite der Statuszeile finden Sie das Informationsfeld. In seinem oberen Teil werden kurze Online-Hilfetexte eingeblendet. Diese helfen Ihnen, Personen Ihrer Party oder Gegenstände, die sich in Ihrem Besitz befinden, schnell zu identifizieren.
Im unteren Teil erscheinen meist längere Texte und Meldungen, die Sie über einen Sachverhalt informieren.
Einige besonders wichtige Texte werden darüber hinaus in einem eigenen Textfenster direkt in den Grafikbildschirm eingeblendet.

Der Grafikbildschirm (2D-Ansicht)

Im oberen Bereich des Hauptbildschirms befindet sich der Grafikbildschirm. Hier können Sie nun Tom erkennen, der sich in seiner Kabine befindet und gerade aufgestanden ist.



Hinweis:
Die momentane Darstellung entspricht einer isometrischen 2D-Darstellung. Sie werden im Lauf des Spiels auch des öfteren in Gegenden kommen, die in echter 3D-Grafik dargestellt werden. Wie Sie dort Ihre Party bewegen und agieren lassen, wird später noch genauer erklärt.

Der Grafikbildschirm dient gleichzeitig der STEUERUNG Ihrer Party.

☞ *Wenn Sie den Cursor über den Grafikbildschirm bewegen, sehen Sie, daß sich seine Form verändert und er pfeilförmig in die von Ihnen gewählte Richtung zeigt. Wenn Sie nun die linke Maustaste*

gedrückt halten, beginnt Tom, in diese Richtung zu laufen. Halten Sie die Taste gedrückt und bewegen Sie den Cursor. Sie werden feststellen, daß Tom dem Pfeil „hinterherläuft". Um Tom zu stoppen, lassen Sie die linke Maustaste wieder los. Sollten Hindernisse, wie Sessel, Tische oder ähnliches im Weg stehen, müssen Sie ihn selbstverständlich daran vorbei führen.

☞ *Laufen Sie mit Tom nun zu dem Schrank an der linken Kabinenwand. Bleiben Sie dort stehen, drücken Sie die rechte Maustaste und halten Sie diese gedrückt. Der Cursor nimmt nun die Form eines halbdurchsichtigen Quadrates an, welches Sie innerhalb der Reichweite von Tom bewegen können. Führen Sie den Cursor auf den Schrank und lassen Sie die rechte Maustaste wieder los.*

Das Aktionsmenü



Es erscheint ein Popup-Menü, das sogenannte AKTIONSMENÜ. Es bietet Ihnen hier folgende Optionen: „ANSCHAUEN", „MANIPULIEREN" und „HAUPTMENÜ".

Das Aktionsmenü gibt immer die Handlungsmöglichkeiten wieder, die der ANFÜHRER Ihrer Party in der jeweiligen Situation hat.

So kann er auf diesem Weg Gegenstände betrachten oder aufnehmen, Türen und Truhen öffnen, Leute ansprechen und vieles mehr.

Sollten Sie dieses Menü einmal versehentlich geöffnet haben, können Sie es durch Drücken der rechten Maustaste wieder schließen.



Hinweis:
Beachten Sie, daß die gewählte Aktion nicht von irgendeinem Partymitglied, sondern nur vom Anführer ausgeführt wird (goldene Menüpunkte gelten hier für die gesamte Party). Dies kann großen Einfluß auf das Ergebnis der Handlung haben!

☞ *Wählen Sie jetzt mit der linken Maustaste den Menüpunkt „ANSCHAUEN“ aus. Im Informationsfeld erscheint darauf der Text: „Ein Schrank“.*

☞ *Öffnen Sie noch einmal das Aktionsmenü auf dem Schrank wie oben beschrieben. Wählen Sie nun den Menüpunkt „MANIPULIEREN“ an.*

An Stelle des Grafikbildschirms erscheint nun der BEHÄLTERBILDSCHIRM, der in zwei Bereiche unterteilt ist.

Das Multifunktionsfenster

Der linke Bereich zeigt in diesem Fall den Inhalt des Behälters. Dies sind alle Gegenstände, die Tom in diesem Schrank deponiert hat. Momentan befindet sich hier neben Stiefeln, einem Medipac und einem Goldring noch eine gewisse Anzahl an Essensrationen, dargestellt durch das Schinkensymbol.

Das Multifunktionsfenster wird für verschiedene Gelegenheiten verwendet. So können Sie beispielsweise an dieser Stelle im CHARAKTERBILDSCHIRM (Doppelklick auf das entsprechende Portrait) drei STATISTIKFENSTER über die Fähigkeiten und Eigenschaften Ihres Charakters aufrufen. Dort können Sie auch die TAKTISCHE AUFSTELLUNG Ihrer Partymitglieder in einer Kampfsituation festlegen. Wenn Sie auf TRUHEN oder GERÜMPEL stoßen, erkennen Sie dort die darin befindlichen Gegenstände. Sind Sie bei einem HÄNDLER, wird er Ihnen an dieser Stelle seine Waren anbieten und wenn Sie einen KAMPF gewonnen haben, erscheinen hier die von Ihren Gegnern zurückgelassenen Gegenstände. Auch wenn es ein SCHLOSS zu öffnen gilt, geschieht dies an dieser Stelle.



- Behälterbildschirm -

Bei aller Vielfalt ist die Steuerung doch immer dieselbe. Mit der LINKEN MAUSTASTE nehmen Sie einen Gegenstand auf, mit der RECHTEN MAUSTASTE öffnen Sie das Aktionsmenü, welches Ihnen alle Möglichkeiten anbietet, die Sie gerade haben.
Über das Aktionsmenü können Sie dann z.B. Gegenstände untersuchen, kaufen, verkaufen, wegwerfen, Schlösser knacken und vieles mehr.

Das Charakterfenster

Der weit größere Teil des Bildes wird vom Charakterfenster eingenommen. In ihm können Sie erkennen, was Ihr Partymitglied (in diesem Fall Tom) mit sich herumträgt.

Das Gepäck ist dabei in zwei Bereiche unterteilt:
Den einen Teil seiner Ausrüstung trägt Tom in seinem RUCKSACK spazieren. Gegenstände, die sich im Rucksack befinden, sind gut verstaut und können daher von ihm auch nicht direkt verwendet werden.
Den anderen Teil trägt er aktiv in der Hand oder direkt am KÖRPER. Auf diese Art getragene Gegenstände werden von Tom auch wirklich benutzt.

Sie wollen einen Gegenstand untersuchen? Kein Problem!

☞ *Bewegen Sie den Cursor auf das Objekt, welches Sie interessiert. In dem Moment, in dem der Cursor das Objekt berührt, wird im Informationsfeld bereits angezeigt, um was für einen Gegenstand es sich handelt. Klicken Sie nun mit der rechten Maustaste und es erscheint das Aktionsmenü, das Ihnen anzeigt, was Sie mit dem Gegenstand alles machen können. Wählen Sie nun „UNTERSUCHEN“ und Sie erhalten eine detaillierte Auflistung der Eigenschaften dieses Gegenstandes.*



Tip:
Manchmal kann es von Nutzen sein, wenn Sie einen Gegenstand von einer Person untersuchen lassen, die Sie unterwegs treffen. Vielleicht verfügt sie über besondere Fähigkeiten und entdeckt noch weitere, bis dahin unerkannte Eigenschaften.

Achtung!
Wenn Sie einen Gegenstand wegwerfen, ist dieser unwiederbringlich verloren! Überlegen Sie also vorher gut, ob Sie ihn nicht vielleicht besser in einer Truhe oder einem Schrank deponieren, damit Sie ihn bei Gelegenheit wieder holen können! Zu Ihrer Beruhigung: Gegenstände, die Sie zur Lösung des Spiels unbedingt benötigen, können Sie nicht wegwerfen!

Um einen Gegenstand aus dem Rucksack zu holen und ihn am Körper zu tragen, klicken Sie diesen einmal mit der linken Maustaste an. Sie sehen, daß sich der Gegenstand an den Cursor „heftet". Damit haben Sie ihn aufgenommen. Wenn Sie nun auf die Figur von Tom klicken, wird er gleich an der richtigen Stelle plaziert und abgelegt. Haben Sie einen Gegenstand versehentlich aufgenommen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste, um ihn wieder zurück zu legen.

Wenn Sie einen Gegenstand, den Tom am Körper trägt, im Rucksack verstauen wollen, klicken Sie zuerst den Gegenstand am Körper an, dann auf einen freien Platz im Rucksack.

Manche Gegenstände, so wie Fackeln oder Seile, können im Rucksack an ein und derselben Stelle gesammelt werden. Sie erkennen dies an einer kleinen Zahl neben dem jeweiligen Symbol, die Ihnen anzeigt, wieviel Gegenstände dieser Art der Charakter besitzen. Sie können bei SAMMELOBJEKTEN mit einem Doppelklick der linken Maustaste alle, mit einem einfachen Klick einen oder mehrere Teile aufnehmen.

Sie können später auch Gegenstände an Ihre Partymitglieder übergeben. Nehmen Sie dazu den gewünschten Gegenstand auf und klicken Sie damit auf das entsprechende Portrait. Verwenden Sie einen einfachen Klick, wird der Gegenstand automatisch an einer freien Stelle im Rucksack dieses Charakters abgelegt. Verwenden Sie einen Doppelklick, wechseln Sie in den Charakterbildschirm dieses Partymitgliedes und können dort den Gegenstand selbst plazieren.

Tip:
Was nutzt Ihnen das schärfste Schwert, der stärkste Schild, wenn es im Rucksack vor sich hin gammelt? Rüsten Sie Ihre Partymitglieder ordentlich aus! Schwert in der einen, Schild in der anderen Hand. Eine Rüstung für den Körper, einen Helm für den Kopf. Stiefel schützen die Füße etc. Schalten Sie beim Ausrüsten in den Charakterbildschirm II. Sie sehen dann, ob und wie sich dadurch die Werte des Charakters verändern!



Das Charakterfenster beinhaltet noch einige weitere wichtige Angaben:

Der WAFFENWERT gibt an, wieviel Schaden die Waffe, die Ihr Charakter gerade in der Hand hält, einem Gegner zufügen kann. Je höher dieser Wert ist, desto schlechter sieht es für Ihren Gegner aus.



- CHARAKTERFENSTER -

Das GEWICHT bezieht sich auf die Ausrüstung, die Tom bei sich trägt. Das Maximalgewicht, das ein Charakter tragen kann, hängt von seiner jeweiligen Stärke und Verfassung ab.

Der SCHILDWERT sagt aus, wie gut Sie im Falle eines Angriffs durch ein Schild oder einen anderen Gegenstand gegen Verletzungen geschützt werden. Je höher dieser Wert ist, desto weniger Schaden werden Sie aus einem Kampf davontragen.

GOLD dient als allgemeines Zahlungsmittel. Wie im echten Leben kann man eigentlich selten zu viel davon haben.

NAHRUNG benötigen Sie, um bei einer Rast Ihre Kräfte wieder auffrischen zu können. Welches Ihrer Partymitglieder die Nahrung mit sich führt, ist dabei allerdings nicht von Bedeutung.
Achten Sie nur immer darauf, genügend Essensrationen mit sich zu führen, ansonsten werden Ihre Partymitglieder bald erschöpft sein und an Kraft verlieren.

☞ *So, nachdem Sie nun die Funktion des Multifunktionsfensters und des Charakterfensters kennen, nehmen Sie wie oben erklärt die Gegenstände und Essensrationen aus dem Schrank und fügen Sie sie Ihrer eigenen Ausrüstung hinzu.*

☞ *Verlassen Sie dann den Behälterbildschirm, indem Sie auf den „Exit"-Button klicken. Sie befinden sich nun wieder im Grafikbildschirm.*

☞ *Laufen Sie mit Tom zu der ausgeschalteten Konsole. Auf dieser steht ein Gefäß. Wählen Sie dieses - wie oben den Schrank - mit der rechten Maustaste an, so daß sich das Aktionsmenü öffnet. Wenn Sie nun „Aufnehmen" wählen, nimmt Tom den Gegenstand auf und deponiert ihn in seinem Rucksack.*

Tip:



Sie können in Albion alle möglichen Gegenstände mitnehmen. Ob Sie sie auch wirklich brauchen, ist eine andere Sache. Sicherlich ist es gut für Ihre Aussteuer, wenn Sie 20 Tischdecken, 30 Teller und 40 Töpfe zusammenklauen. Aber meinen Sie wirklich, daß Sie die auch tatsächlich brauchen werden?

Wenn Sie schon kleptomanisch veranlagt sind, dann nehmen Sie wenigstens Sachen mit, die Sie später auch wieder gewinnbringend loswerden!

☞ *Laufen Sie jetzt zur Tür am oberen Ende des Raums. Während Sie manche Türen erst von Hand öffnen müssen, gibt Ihnen diese automatisch den Weg frei.*

Was nun folgt, ist eine von mehreren Sequenzen, die Sie an einigen Stellen automatisch durch das Spiel führen. Tom trifft seine Lebensgefährtin Christine und erfährt von Ihr die neusten Nachrichten. Die hier erscheinenden Dialogfenster sollten Sie - wie alle Texte - sorgfältig lesen, da sie für Ihr Spiel wertvolle Informationen enthalten.

☞ *Nachdem Sie sich von Christine verabschiedet haben, laufen Sie ruhig ein bißchen herum und schauen Sie sich alles an.*

Dialoge führen

Sicherlich werden Sie schon bald auf andere Personen treffen und sich mit ihnen unterhalten wollen. Gehen Sie dazu so nah an die betreffende Person heran, daß sich diese in Ihrer Reichweite befindet. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und wählen Sie die Person an. Lassen Sie die Taste wieder los. In dem erscheinenden Aktionsmenü wählen Sie nun den Punkt „ANSPRECHEN".

Manche Personen werden Ihnen nicht viel zu sagen haben. Andere jedoch sind gerne zu einem längeren Gespräch bereit. Die Gesprächsführung ist immer sehr situations- und personenabhängig. Die Möglichkeiten, die Sie haben, um das Gespräch zu führen, erklären sich anhand der Menüeinträge jeweils von selbst.

Auf manche Optionen werden Sie immer wieder stoßen. Sie werden daher im folgenden Abschnitt kurz erläutert.

Sie fragen die Person nach ihrer Aufgabe / ihrem Beruf

Vielleicht stellt sich ja heraus, daß Ihnen diese Person aufgrund ihrer besonderen Fähigkeit helfen kann.

Sie fragen nach einem bestimmten Begriff

Diese Begriffe werden Ihnen meistens anhand des bis dahin geführten Gesprächs vorgegeben. Wird der gewünschte Begriff jedoch nicht in dem Auswahlfenster angezeigt, können Sie ihn auch per Tastatur eingeben („WORT EINGEBEN").
Diese Option bietet Ihnen die Möglichkeit, sehr gezielt an wichtige Informationen heranzukommen.

Sie bieten Ihrem Gegenüber einen Gegenstand an

Dies kann Ihnen manchmal helfen, Freunde zu gewinnen oder an wichtige Informationen zu gelangen.

Hinweis:
Wenn Ihr Gesprächspartner Ihnen sehr viel zu erzählen hat, kann es vorkommen, daß der Platz im Textfenster nicht ausreicht. Lesen Sie dann die momentane Textseite durch und blättern Sie durch Drücken der linken Maustaste weiter.



Sind Sie am Ende des Textes angelangt, können Sie durch Bewegen des Cursors nach oben oder unten den Text in seinem Fenster vor- oder zurückschieben. Dadurch ist es möglich, bereits gelesene Passagen zu wiederholen oder wichtige Details nochmals genauer zu studieren. Mit der rechten Maustaste beenden Sie diesen Dialog.

So, nun können Sie das Handbuch eigentlich erst einmal für eine Weile auf die Seite legen. Erkunden Sie die TORONTO, lernen Sie die Leute kennen und suchen Sie alles zusammen, was Ihnen wichtig erscheint.

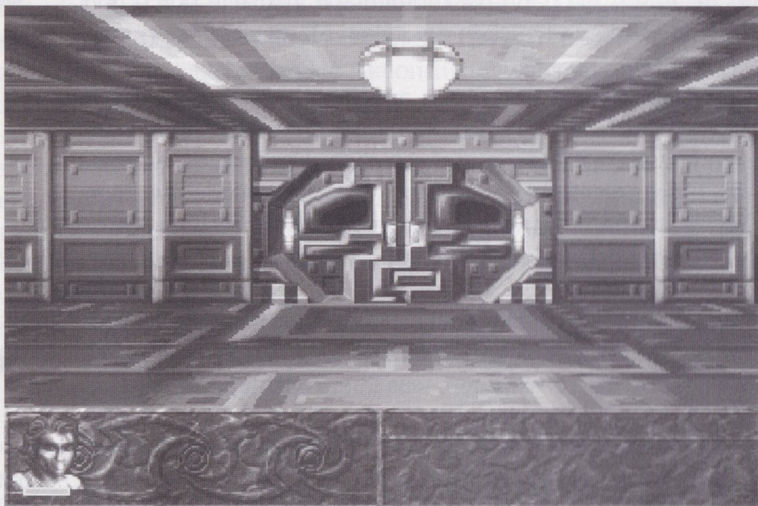
Sie werden voraussichtlich in Kürze an einen Punkt im Spiel kommen, an dem die Ansicht von isometrischer 2D-Darstellung auf echte 3D-Darstellung wechselt.
Wie Sie Ihre Party hier steuern, lesen Sie im folgenden Abschnitt.

Der Grafikbildschirm (3D-Ansicht)

Die Steuerung in einem 3D-Szenario erfolgt ähnlich wie in der 2D-Ansicht. Mit gedrückter linker Maustaste bewegen Sie die Party, mit der rechten Maustaste öffnen Sie das Aktionsmenü. Dennoch weißt natürlich die Bewegung im dreidimensionalen Raum Besonderheiten auf, die im folgenden beschrieben werden.

Bewegung im Raum

Bewegen Sie den Cursor einmal rund um den Grafikbildschirm. Sie sehen, daß sich seine Form je nach Position ändert. Während er in der Mitte des Bildes golden glänzt, zeigt er an den Bildrändern als silberner Pfeil in eine bestimmte Richtung.
Diese Richtungspfeile geben Ihnen an, wohin sich Ihre Party bewegen wird, wenn Sie die linke Maustaste gedrückt halten.



- 3D-Szenario -

 Zeigt der Pfeil gerade nach oben, werden Sie sich direkt nach VORNE bewegen. Zeigt er nach unten, läuft Ihre Party ZURÜCK.

 Zeigt er gerade nach links oder recht, bewegt sich Ihre Gruppe SEITLICH in diese Richtung.

 In den oberen Ecken des Bildschirms ist der Richtungspfeil gekrümmt. Das bedeutet, daß sie neben einer VORWÄRTSBEWEGUNG auch eine DREHUNG nach links oder rechts durchführt.



In den unteren Ecken ist der Pfeil nach unten gekrümmt. Damit wird deutlich gemacht, daß Ihre Party ZURÜCKLÄUFT und sich gleichzeitig dabei nach links oder rechts DREHT.



> **Hinweis**:
> Je weiter Sie sich bei Ihrer Bewegung mit dem Cursor vom Mittelpunkt des Grafikbildschirms wegbewegen, desto schneller läuft Ihre Gruppe. Die maximale Geschwindigkeit wird also unmittelbar an den Rändern des Bildes erreicht.
> Auf diese Weise können Sie sich vorsichtig vortasten, Sie können aber auch schnell das Weite suchen, wenn plötzlich vor Ihnen jemand auftaucht, der aussieht wie Ihre Schwiegermama.

Um 90° drehen



Sie können sich genau um 90° nach links oder rechts drehen, indem Sie in der linken bzw. rechten oberen Ecke des Grafikbildschirms mit der linken Maustaste auf das erscheinende Icon klicken.

Um 180° drehen



Sie können sich genau um 180° nach links oder rechts drehen, indem Sie in der linken bzw. rechten unteren Ecke des Grafikbildschirms auf das erscheinende Icon klicken.

Nach unten schauen



Sie können den Blick nach unten senken, indem Sie am unteren Rand des Grafikbildschirms mit der linken Maustaste auf das erscheinende Icon klicken. Diese Funktion ist mehrfach möglich.

Nach oben schauen



Sie können den Blick nach oben richten, wenn Sie am oberen Rand des Grafikbildschirms mit der linken Maustaste auf das erscheinende Icon klicken. Diese Funktion ist mehrfach möglich.



Tip:
Wenn sich Ihre Party vorsichtig durch ein Feld mit gefährlichen Bodenplatten tastet, unter denen vergiftete Metallklingen oder abgrundtiefe Löcher lauern könnten - senken Sie Ihren Blick gen Boden, und rennen Sie nicht erhobenen Hauptes in Ihr Verderben!

Das Aktionsmenü öffnen

Ähnlich wie in der zweidimensionalen Ansicht öffnen Sie auch hier das Aktionsmenü. Halten Sie hierzu die rechte Maustaste gedrückt. Bewegen Sie nun das Cursorkreuz über den Grafikbildschirm. Sollten Sie etwas entdeckt haben, ändert sich seine Farbe. Statt in mattem Silber leuchtet der Cursor nun in hellen Goldtönen.
Lassen Sie die Maustaste wieder los - das Aktionsmenü öffnet sich.

Es wird Ihnen auffallen, daß hier neben den Ihnen sicherlich bereits bekannten Menüpunkten eine weitere Funktion angeboten wird.

Die Übersichtskarte

In jedem 3D-Szenario wird automatisch eine Übersichtskarte erstellt. Hier werden alle Wege eingezeichnet, die Sie bereits erforscht haben. Diese Übersichtskarte kann Ihnen von großem Nutzen sein, wenn Sie sich in den unergründlichen Tiefen eines riesigen Labyrinths verlaufen haben und keinen Ausgang mehr finden.

Sollte der Platz auf dem Bildschirm für die gesamte Karte nicht ausreichen, können Sie sie durch Bewegen der Maus in die gewünschten Richtungen scrollen.



- Übersichtskarte -

Hinweis:
An manchen Stellen, an denen Sie vorbeikommen, werden automatisch Markierungspunkte gesetzt. In der Übersichtskarte erkennen Sie diese als kreisförmig blinkende Punkte. Wenn Sie einen solchen Markierungspunkt anklicken, begibt sich Ihre Party direkt dorthin. Auf diese Weise können Sie sich sehr schnell von Ort zu Ort bewegen.



Rasten

Auch der stärkste Krieger braucht mal eine Pause. Sie sollten daher Ihrer Gruppe ab und zu eine Rast gönnen, damit sich deren Lebens- und Spruchpunkte wieder regenerieren können.
Rasten können Sie im Freien, an speziellen Orten oder in Dungeons. Eine Rast dauert dann je nach Umständen bis zum Morgengrauen oder etwa acht Stunden lang.
Um zu rasten, öffnen Sie im Grafikbildschirm das Aktionsmenü und wählen

Sie den Menüpunkt "RASTEN" an.
Wenn eine Rast einmal nicht möglich sein sollte, weil Ihnen z.B. gerade eine Herde blutrünstiger Vierbeiner gegenübersteht oder Sie gerade erst eine Ruhepause eingelegt hatten, können Sie diesen Menüpunkt erst gar nicht anwählen.

Achtung!
Damit sich Ihre Partymitglieder auch tatsächlich erholen und sich deren Lebens- und Spruchpunkte regenerieren können, müssen Sie ausreichend Nahrung mit sich führen! Ohne Nahrung kann keine Erholung stattfinden! Bei einer Rast in einer Kneipe oder einem Wirtshaus werden Ihnen für Ihr Gold automatisch Lebensmittel zur Verfügung gestellt.



Tip:
In einem warmen, weichen Bett werden Sie sicherlich besser schlafen als auf einem harten Felsen. Daß Sie sich nach einer solch angenehmen Nachtruhe am nächsten Morgen auch wesentlich besser fühlen werden, kann man sich ebenfalls gut vorstellen...

Der Kampfbildschirm

Im Verlauf Ihrer Reise werden Sie das eine oder andere Mal in Kämpfe verwickelt werden. Auch wenn Gewalt im allgemeinen kein Mittel darstellt, um das Spiel erfolgreich zu lösen, bleibt Ihnen oft nichts anderes übrig. Nicht alle Feinde machen vorher lautstark auf sich aufmerksam, bevor sie sich auf Ihre Party stürzen!
Wenn Sie bereits einen übel riechenden Odem im Nacken spüren, der Geifer Ihnen auf die Schulter tropft und ein seltsames Röcheln an Ihr Ohr dringt, dann ist es meist für eine schnelle Flucht schon zu spät.

Um einen Kampf zu gewinnen, benötigen Sie weniger Geschick im Umgang mit Tastatur und Joystick. Vielmehr hängt sein Ausgang davon ab, mit welcher Strategie und Taktik Sie den Kampf führen. Wenn Sie Ihr schwächstes Partymitglied in vorderster Front alleine mit einem Küchenmesser kämpfen lassen, dafür aber Ihr stärkster Kämpfer fern des Geschehens einen Tratsch mit Ihrem allmächtigen Magier hält, brauchen Sie sich nicht wundern, wenn Sie sogar von einer Schildkröte besiegt werden.

Hinweis:
Bedenken Sie, daß Ihre Partymitglieder erst einmal lernen müssen, mit Nah- und Fernkampfwaffen richtig umzugehen. Bestimmt werden sie in ihren ersten Auseinandersetzungen einige Male daneben hauen, bevor sie ihren Gegner treffen. Übung macht den Meister! Ein intensives Training bei einem Trainer, der meist in einer Stadt zu Hause ist, kann bestimmt auch nicht schaden.



Ein Kampf läuft in etwa folgendermaßen ab: Sie erteilen Ihren Partymitgliedern Befehle, was sie tun sollen. Der eine soll dem Magier zur Linken die Mütze über die Ohren ziehen, der andere den Freund zur Rechten vor dem bösen Blick seines Gegenübers schützen, der nächste die Beine in die Hand nehmen und schleunigst das Weite suchen, usw.
Wenn Sie alle Befehle erteilt haben, starten Sie die Runde. Alle Gruppenmitglieder und alle Gegner führen daraufhin ihren Zug aus.

Sie haben einen Kampf verloren, wenn alle Ihre Partymitglieder bewußtlos oder handlungsunfähig sind.

Konnte sich zuvor keiner Ihrer Charaktere durch Flucht in Sicherheit bringen, ist das Spiel zu Ende.

Gelang einigen die Flucht, geht das Spiel zwar weiter, doch Ihre Gegner werden den Ort weiterhin unsicher machen.

Sie haben einen Kampf gewonnen, wenn alle Gegner tot oder geflohen sind. Oft hinterlassen sie sogar irgendwelche Gegenstände, die Sie als Beute mitnehmen können.



Tip:
Wenn Sie das Gefühl haben, einer schier unbesiegbaren Übermacht gegenüber zu stehen, kann es vielleicht besser sein, einen anderen Lösungsweg zu suchen. Kampf ist schließlich nicht alles...



Tip:
Mit jedem gewonnenen Kampf steigen die Erfahrungspunkte Ihrer Partymitglieder. Versuchen Sie deshalb möglichst früh, durch erfolgreiche Auseinandersetzungen die Fähigkeiten Ihrer Party zu verbessern. Außerdem läßt sich so manche Jagdbeute in Gold aufwiegen...



- Kampfbildschirm -

Im Hintergrund des Kampfbildschirms erkennen Sie das Kampfgeschehen aus Sicht Ihrer Party. Im Vordergrund befindet sich der TAKTISCHE BILDSCHIRM. Dieser ist ähnlich wie ein Schachbrett in mehrere rechteckige Positionsfelder unterteilt, auf denen die Mitglieder Ihrer Gruppe sowie deren Gegner zu sehen sind.
Um Ihren Partymitgliedern Befehle zu geben, klicken Sie diese mit der rechten Maustaste an. Sie haben dann - je nach Charakter und Eigenschaften - folgende Möglichkeiten:

Angreifen

Um einen Gegner angreifen zu können, müssen Sie eine WAFFE in der Hand haben. Waffen trägt man in der rechten, eventuell nötige Munition in der linken Hand.
Kämpfen Sie mit einer Nahkampfwaffe, muß sich Ihr Gegner auf einem angrenzenden Positionsfeld befinden.
Verwenden Sie hingegen eine Fernkampfwaffe, wie z.B. Pfeil und Bogen, können Sie alle Ihre Feinde erreichen.
Mit der linken Maustaste wählen Sie den Gegner, den Sie attackieren wollen.

Hinweis:
Ein Gegenstand, der im Kampf zerbricht, wird von der Party erstmal weggeworfen. Er kann aber nach dem Kampf wieder mitgenommen werden, um ihn später reparieren zu lassen.



Bewegen

Wählen Sie mit der linken Taste das Feld, wohin Sie Ihre Figur bewegen wollen. Während Sie Ihre Partymitglieder in den unteren beiden Reihen des taktischen Bildschirms bewegen können, sind für Ihre Gegner die oberen vier Reihen erreichbar.
Da nicht zwei Personen gleichzeitig auf einem Feld stehen können, werden bereits besetzte Felder gesperrt.

Magie anwenden

Besitzt der gewählte Charakter magische Fähigkeiten, erscheint eine Auflistung aller Zaubersprüche, die er bisher erlernt hat. Ist der Name eines Spruchs dunkel dargestellt, bedeutet dies, daß der Zauber nicht angewendet werden kann, weil Ihr Partymitglied im Moment zuwenig Spruch- oder Lebenspunkte besitzt.

Der Balken neben dem Namen gibt die Stärke des Spruchs an. Je öfters ein Charakter einen Spruch anwendet, desto besser wird er ihn beherrschen und desto stärker wird die damit erzielte Wirkung sein.
Die Zahl daneben sagt Ihnen, wie oft der Charakter diesen Zauber mit seinen momentanen Spruchpunkten ausführen kann.

Im Informationsfeld wird Ihnen angezeigt, wieviel Spruch- bzw. Lebenspunkte er aufbringen muß, um den Spruch einmal anzuwenden.
Wählen Sie zuerst den Zauberspruch, dann das gewünschte Zielfeld.



Hinweis:
Eine detaillierte Erklärung des Punkte- und Magiesystems finden Sie ab Seite 48.

Magischer Gegenstand

Magische Gegenstände können von allen Partymitgliedern verwendet werden, egal, ob sie magische Eigenschaften besitzen oder nicht. Die Anwendung erfolgt, indem Sie zuerst den Gegenstand, dann den gewünschten Zielpunkt auswählen.

Hinweis:



Magische Gegenstände verfügen nur über eine bestimmte Ladung, die sich mit jeder Anwendung verringert. Ist die Ladung aufgebraucht, müssen Sie den Gegenstand wieder von einer dazu befähigten Person aufladen lassen.
Sie können den aktuellen Stand der Ladung ermitteln, indem Sie den magischen Gegenstand von einem Spezialisten untersuchen lassen.

Flüchten

Ein Mitglied Ihrer Party, das sich in die UNTERSTE Reihe des taktischen Bildschirms zurückgezogen hat, kann versuchen, dem Kampf zu entfliehen.

Party vorrücken

Ihre gesamte Party kann um ein Feld nach vorne rücken, wenn der nächste Gegner mindestens zwei Reihen entfernt ist. Verwenden Sie diese Funktion, um einem flüchtenden Gegner nachzusetzen.

Runde starten!

Erst wenn Sie diesen Menüpunkt anwählen, werden die erteilten Anweisungen ausgeführt. Sowohl Ihre Partymitglieder als auch deren Gegner machen daraufhin ihren Kampf-Zug.

Beobachten

Der taktische Bildschirm wird ausgeblendet und Sie sehen das Kampfgeschehen in voller Größe. Durch Klick auf die linke Maustaste blenden Sie den taktischen Bildschirm wieder ein.

Wenn Sie feststellen, daß Sie einem Ihrer Partymitglieder einen falschen Befehl gegeben haben, erteilen Sie ihm einfach eine neue Anweisung, bevor Sie eine Runde starten. Dadurch wird der erste Befehl zurückgenommen.

Orte und Personen

Sie werden im Lauf des Spiels an zahlreichen Orten vorbeikommen, die für Sie von besonderer Bedeutung sein können. Auch werden Sie Personen treffen, die Ihnen vielleicht helfen und Sie auf Ihrer Reise unterstützen werden. Merken Sie sich gut, wo Sie Hilfe finden können - wer weiß, wann Sie es einmal brauchen können.



Händler

Bei Händlern können Sie alle möglichen Ausrüstungsgegenstände, Lebensmittel oder Getränke kaufen - vorausgesetzt, Ihre Party hat genug Kleingeld in der Tasche. Oftmals ist ein Händler aber auch an Dingen interessiert, die Ihre Party mit sich herumträgt. Seien es Edelsteine, Waffen, Rüstungen oder ähnliches. Versuchen Sie ruhig, Ihr Angebot verschiedenen Händlern zu unterbreiten. Vielleicht bekommen Sie ja woanderst einen besseren Preis.

Kneipen, Gasthäuser und Lokale

Hier können Sie mit Ihrer Party eine Rast einlegen. Fragen Sie den Wirt oder die Wirtin, was er oder sie dafür haben will. Meist ist im Preis auch ein gutes Essen inbegriffen.

Trainer

Bei einem Trainer können Sie die Fähigkeiten Ihrer Partymitglieder trainieren - vorausgesetzt, sie verfügen über genug Trainingspunkte. Für seine Mühe wird der Trainer natürlich einen guten Preis haben wollen - umsonst ist der Tod, und der kostet das Leben!

Heiler

Wenn Ihre Partymitglieder verwundet sind, sie von tückischen Krankheiten geplagt werden oder sie vergiftet wurden, wenn Ihnen die Heiltränke ausgegangen sind und Sie auch nicht in der Lage sind, einen Heil-Spruch einzusetzen, dann wird es allerhöchste Zeit, einen Heiler aufzusuchen, der gegen einen geringen Obulus Ihre Leute wieder auf Vordermann bringt.
Einem Heiler ist es auch möglich, Ihre Partymitglieder von verfluchten Gegenständen zu erlösen.

Schmiede

Bei einem Schmied können Sie sich mit den neusten Waffen und Rüstungen eindecken. Sollte Ihr Schwert zerbrochen oder ein anderer Gegenstand zu Schaden gekommen sein, wird man ihn hier bestimmt auch gerne reparieren. Wenn Sie dafür auch noch ein paar Goldstücke locker machen, werden beide Parteien sehr zufrieden sein.

Eigenschaften eines Charakters

Jeder Charakter verfügt über verschiedene Eigenschaften, die man in vier Bereiche zusammenfassen kann: Die allgemeinen Eigenschaften, die Fähigkeiten, die Attribute und die Körperkonditionen.

Allgemeine Eigenschaften, Fähigkeiten und Attribute werden in ALBION durch Zahlenwerte dargestellt, die sogenannten Punkte. Je mehr Punkte ein Charakter bei einer Eigenschaft besitzt, desto ausgeprägter ist sie bei ihm.

Allgemeine Eigenschaften

Lebenspunkte (LP)

Sie geben die Lebensenergie eines Charakters wieder. Durch Verletzungen im Kampf, Krankheit, Magie, Unfälle und ähnliches kann dieser Wert sinken. Durch Rasten, Heilen, spezielle Tränke etc. können Sie diesen Wert wieder auffrischen.

Spruchpunkte (SP)

Spruchpunkte geben an, über wieviel magische Energie ein Charakter verfügt. Bei jeder Anwendung eines magischen Spruchs gehen Spruchpunkte verloren. Sie können aber durch Rasten, spezielle Tränke etc. wieder aufgefrischt werden.

Trainingspunkte (TP)

Trainingspunkte werden benötigt, damit ein Charakter bei einem Trainer seine Fähigkeiten trainieren kann. Bei jedem Training werden Trainingspunkte verbraucht und können auch nicht wieder aufgefrischt werden. Überlegen Sie also gut, welche Fähigkeiten Sie zu welcher Zeit trainieren wollen.

Erfahrungspunkte (EP)

Für das erfolgreiche Bestehen eines Kampfes, das Lösen eines schweren Rätsels etc. erhält ein Charakter Erfahrungspunkte. Hat er mit der Zeit genügend Erfahrungspunkte gesammelt, erreicht er eine höhere Stufe.

Stufe

Je höher die Stufe eines Charakters ist, desto höher sind die Maximalwerte seiner Lebens- und Spruchpunkte.
Ein Maximalwert gibt allerdings nur an, wieviele dieser Punkte der Charakter im besten Fall erreichen kann. Ein Spieler, dessen Maximalwert an Lebenspunkten bei 150 liegt, kann dennoch alles seine Lebenspunkte verlieren und bewußtlos sein!

Die Stufe eines Charakters ist ebenfalls ausschlaggebend für die magischen Sprüche, die er erlernen und anwenden kann, da für ihn nur Sprüche bis zu der Stufe zugänglich sind, die er selbst bereits erreicht hat.

Bei Erreichen einer höheren Stufe erhält der Charakter außerdem noch zusätzliche Trainingspunkte, mit denen er bei einem Trainer seine Fähigkeiten gezielt trainieren und verbessern kann, und seine Angriffe pro Runde im Kampf werden eventuell erhöht.

Fähigkeiten

Fähigkeiten geben an, wie geschickt sich jemand bei bestimmten Handlungen verhält. Durch ständiges Üben oder auch durch gezieltes Training bei einem Trainer können die Fähigkeiten eines Charakters gesteigert werden.

Hinweis:
Eine Statistik über die Fähigkeiten eines Charakters finden Sie im Charakterbildschirm im Statistikschirm II.



Nahkampfangriff (N-A)

Je höher dieser Wert ist, desto größer ist die Chance, daß beim Angriff mit einer Nahkampfwaffe der Gegner getroffen wird.

Fernkampfangriff (F-A)

Je höher dieser Wert ist, desto größer ist die Chance, daß beim Angriff mit einer Fernkampfwaffe der Gegner getroffen wird.

Kritischer Treffer (KRI)

Je höher dieser Wert ist, desto größer ist die Chance, daß man bei einer Attacke den Gegner sofort besiegt.

Schlösser knacken (S-K)

Je höher dieser Wert ist, desto größer ist die Chance, ein Schloß zu knakken, eine Falle zu finden oder eine Falle zu entschärfen, ohne diese dabei auszulösen.

Attribute

Jeder Charakter verfügt von Spielbeginn an über unterschiedliche Attribut-Werte. Diese können in der Regel auch nicht verbessert werden. Daher sollten Sie besonders darauf achten, daß diese Werte nicht durch Krankheit etc. verschlechtert werden.



Hinweis:
Eine Statistik über die Attribute eines Charakters finden Sie im Charakterbildschirm im Statistikschirm II.

Stärke (STÄ)

Dieser Wert ist Indiz dafür, wieviel Gewicht ein Charakter tragen kann. Er beeinflußt auch den Schaden, den der Charakter bei einem Nah- oder Fern-

kampfangriff anrichten kann.

Intelligenz (INT)

Je höher die Intelligenz eines Charakters ist, desto leichter wird er lernen und desto schneller werden sich somit seine Fähigkeiten entwickeln.

Geschicklichkeit (GES)

Je geschickter ein Charakter ist, desto besser wird er beim Untersuchen oder Öffnen eines Schlosses einer Falle ausweichen können.

Geschwindigkeit / Schnelligkeit (SCH)

Dieser Wert sagt aus, wieviel Felder sich der Charakter im Kampf bewegen kann. Er hat auch Einfluß auf die Reihenfolge, in der die einzelnen Charaktere im Kampf handeln.

Ausdauer (AUS)

Dieser Wert gibt Auskunft über die körperliche Robustheit eines Partymitglieds. Je ausdauernder ein Charakter ist, desto besser ist er bei einer physikalischen Attacke geschützt. Außerdem werden ihm weniger Lebenspunkte abgezogen, wenn seine Spruchpunkte für einen Zauberspruch nicht ausreichen und er erholt sich bei einer Rast besser.

Glück (GLÜ)

Je mehr Glück ein Charakter hat, desto eher wird er unangenehme Ereignisse, wie z.B. in eine Falle laufen, vermeiden können.

Magische Resistenz (M-R)

Je höher dieser Wert ist, desto besser wird ein magischer Spruch, den ein Gegner gegen diesen Charakter ausspricht, abgewehrt.

Magisches Talent (M-T)

Je höher das magische Talent eines Charakters ist, desto höher wird die

Anfangsstärke eines neu erlernten Zauberspruchs sein und desto schneller wird sich diese Stärke erhöhen.



Tip:
Da sich Attribute nur schwer erneuern lassen, sollten Sie mit einem kranken Partymitglied umgehend einen Heiler aufsuchen oder ihn auf andere Art heilen lassen!

Körperkonditionen

Dies sind physische Zustände, die ein Charakter einnehmen kann und die speziell seine körperlichen Funktionen negativ beeinträchtigen. Sie können durch Magie oder spezielle Tränke geheilt werden - nicht jedoch im Kampf!



Hinweis:
Eine Statistik über die Attribute eines Charakters finden Sie im Charakterbildschirm im Statistikschirm III.
Sollte bei einem Ihrer Partymitglieder eine Kondition aktiv sein, erscheint als Hinweis ein kleines SYMBOL auf dessen Portrait. Überprüfen Sie dann schnellstens, was mit Ihrem Charakter los ist!

Erschöpft

Ein erschöpfter Charakter verfügt nur noch über die Hälfte seiner Attribute und Fähigkeiten.

Krank

Einem Kranken wird jeden Tag ein zufälliges Attribut verringert.

Bewußtlos

Jemand, der bewußtlos ist, kann keine Aktionen mehr durchführen. Sind alle Partymitglieder bewußtlos, ist das Spiel beendet.

Blind

Ein Blinder kann nichts mehr sehen. Wenn Sie einen Blinden zum Anführer Ihrer Party bestimmen, werden Sie auf einen dunklen Bildschirm blicken.

Gelähmt

Physikalische und magische Aktionen sind einem Gelähmten unmöglich.

Stoned

Ein derartig geistig verzückter Charakter sieht komische Dinge und ist zu keinen mentalen Aktivitäten fähig.

Eingeschlafen

Der Charakter ist im Kampf eingeschlafen und kann keine Aktionen mehr durchführen, bis er z.B. durch einen Schwerthieb wieder aufgeweckt wird.

Irritiert

Ein irritierter Charakter kann sich nicht mehr konzentrieren. Dadurch kann er auch im Kampf keine magischen Sprüche mehr einsetzen.

Panisch

Der Charakter wird im Kampf von Panik ergriffen und versucht zu fliehen. Sie können dieses Partymitglied dann nicht mehr steuern.

Wahnsinnig

Ein Wahnsinniger kann von Ihnen nicht mehr gesteuert werden und wird sich im Kampf irrational verhalten. Es kann sogar passieren, daß er die eigenen Leute angreift.

Das Magiesystem

Magie ist ein mächtiges Mittel, das Ihnen helfen wird, Ihr Abenteuer heil zu überstehen. Die Magie ist in ALBION in vier Klassen unterteilt - die Klasse der Iskai, der Erleuchteten oder Dji Cantos, der Kelten und die der Kenget Kamulos.

Jeder Charakter, der über magische Kräfte verfügt, gehört von Beginn an einer dieser Klassen an. Ein Wechsel von einer Klasse zu einer anderen ist allerdings nicht möglich.

Bevor ein Charakter einen Spruch anwenden kann, muß er ihn erst einmal erlernen. Einige Sprüche können die Charaktere von Beginn an, andere müssen bei einem Spruchlehrer gelernt werden, der meist einen ordentlichen Obulus dafür haben will, oder aber man lernt mit Hilfe von Spruchrollen, auf die Ihre Party im Lauf des Spieles eventuell einmal stoßen wird.



Hinweis:
Beachten Sie, daß ein Charakter nur Sprüche bis zu seinem eigenen Level erlernen und anwenden kann. Je schneller Sie also Erfahrungspunkte sammeln, um den Level Ihrer Charaktere zu steigern, desto mächtiger werden diese werden.



Tip:
Spruchrollen können von jedem Partymitglied angewendet werden - egal, welcher Klasse es angehört. Wenn Sie jedoch eine Spruchrolle einmal angewendet haben, ist sie aufgebraucht und damit wertlos. Geschickter wäre es deswegen, wenn Sie diese Spruchrolle einem Partymitglied geben, das dieselbe magische Klasse besitzt und dadurch in der Lage ist, den Spruch dauerhaft zu erlernen.

Hinweis:
Es gibt Gegenstände, die verflucht sind und dadurch die Fähigkeiten ihrer Besitzer meist negativ beeinflußen. Da man solche Gegenstände nicht so einfach wieder los wird, sollten Sie einen Heiler aufsuchen, der Ihnen helfen kann.



Wenn ein Charakter einen magischen Spruch anwendet, werden ihm dabei Spruchpunkte und - wenn diese nicht ausreichen sollten - eventuell sogar Lebenspunkte abgezogen.

Je öfters man einen Spruch anwendet, desto mehr ÜBUNG bekommt man. Mit wachsender Übung wird man bald in der Lage sein, den Spruch besser und damit mit stärkerer Durchschlagskraft auszuführen.



Magische Sprüche

Die folgende Liste zählt in alphabetischer Reihenfolge die Zaubersprüche der einzelnen Klassen sowie deren Wirkung auf.

Temporäre magische Effekte

ANTI-MAGIE SCHILD .... Erhöht die magische Widerstandskraft des Charakters
LICHT .... Für einige Zeit wird die Umgebung magisch erleuchtet
MAGISCHE ABWEHR .... Erhöht den Schutzfaktor des Charakters
MAGISCHER Angriff .... Erhöht die Angriffs-Fähigkeiten und -Stärke des Charakters

Iskai



Hinweis:
Um einen Spruch der Iskai anwenden zu können, wird immer ein Samenkorn der TRIIFALAI-Pflanze benötigt!

BLENDFUNKE .... Im Kampf wird ein Gegner für einige Runden geblendet
BLENDSTRAHL .... Im Kampf wird eine Reihe Gegner für einige Runden geblendet
BLENDSTURM .... Im Kampf werden alle Gegner für einige Runden geblendet
DORNENFALLE .... Im Kampf wird eine Falle plaziert, die das Opfer schädigt
DORNENSCHLINGE .... Im Kampf wird ein Gegner oder Partymitglied festgehalten und
.... kann sich nicht mehr rühren
FALLE ENTFERNEN .... Im Kampf wird eine Falle entfernt
FROSTKRISTALL .... Im Kampf wird eine Reihe Gegner geschädigt und für die nächste
.... Kampfrunde eingefroren
FROSTLAWINE .... Im Kampf werden alle Gegner geschädigt und für die nächste
.... Kampfrunde eingefroren
FROSTSPLITTER .... Im Kampf wird ein Gegner geschädigt und für die nächste Kampf-
.... runde eingefroren
HAST .... Im Kampf wird die Anzahl der Angriffe pro Runde für eine Runde
.... verdoppelt
HEILE BLINDHEIT .... Die Blindheit eines Partymitglieds wird geheilt
HEILE RAUSCH .... Die geistige Verzückung (stoned) eines Partymitglieds wird ge-

	heilt
Heile Vergiftung	Die Vergiftung eines Partymitglieds wird geheilt
Lebenssicht	Im Kampf werden die Lebenspunkte der Gegner dargestellt
Leichte Heilung	Ein Teil der Lebenspunkte wird zurückgegeben
Licht	Für einige Zeit wird die Umgebung magisch erleuchtet
Schlafsporen	Im Kampf wird ein Gegner für einige Runden eingeschläfert
Verpilzung	Im Kampf wird ein Gegner durch Pilzbefall geschädigt

Erleuchtete / Dji Cantos

Erholung	Die Party verliert das Bedürfnis zu rasten
Heilung	Ein Freund bekommt einen Teil seiner Lebenspunkte wieder
Irritation	Im Kampf wird ein Gegner irritiert
Kartensicht	Die Darstellung in der Übersichtskarte wird für einige Zeit verbessert
Lebensbringer	Alle Konditionen aller Partymitglieder werden geheilt und die Lebenspunkte auf Maximum gesetzt
Regeneration	Alle Konditionen eines Partymitglieds werden geheilt
Schneller Rückzug	Im Kampf flüchtet die gesamte Party
Teleport	Im Kampf wird eine Figur auf ein wählbares, leeres Feld teleportiert
Zorn der Göttin	Im Kampf werden maximal alle Gegner zerstört

Kelten / Mahinos

Berserker	Im Kampf verliert ein Partymitglied 20% seiner maximalen Lebenspunkte, dafür werden einen Kampf lang seine für den Kampf wichtigen Attribute erhöht
Dämon vertreiben	Im Kampf wird ein übernatürlicher Gegner zerstört
Dämonen vertreiben	Im Kampf wird eine Reihe übernatürlicher Gegner zerstört
Dämonenexodus	Im Kampf werden alle übernatürlichen Gegner zerstört
Heilung	Ein Freund bekommt einen Teil seiner Lebenspunkte wieder
Kleiner Feuerball	Im Kampf wird einem Gegner Schaden zugefügt
Magischer Schild	Im Kampf wird für eine längere Zeit der Verteidigungswert eines Freundes erhöht
Prahlen	Im Kampf wird ein Gegner demoralisiert, bis daß er flüchtet
Schreck	Im Kampf wird eine Reihe Gegner demoralisiert, bis daß sie flüchten
Panik	Im Kampf werden alle Gegner demoralisiert, bis daß sie flüchten

Kenget Kamulos

Blitzfalle .... Im Kampf wird eine Falle plaziert, die das Opfer schädigt
Blitzmine .... Im Kampf wird eine Mine plaziert, die das Opfer schädigt
Blitzschlag .... Im Kampf wird einem Gegner Schaden zugefügt
Blitzstrahl .... Im Kampf wird einer Reihe Gegner Schaden zugefügt
Blitzsturm .... Im Kampf wird allen Gegnern Schaden zugefügt
Falle entfernen .... Im Kampf wird eine Falle entfernt
Feuerball .... Im Kampf wird einem Gegner Schaden zugefügt
Feuerhagel .... Im Kampf wird allen Gegnern Schaden zugefügt
Feuerregen .... Im Kampf wird einer Reihe Gegner Schaden zugefügt
Grosse Blitzfalle .... Im Kampf wird auf allen leeren Feldern einer Reihe eine Falle plaziert
Grosse Blitzmine .... Im Kampf wird auf allen leeren Feldern einer Reihe eine Mine plaziert
Kamulos Blick .... Im Kampf wird ein Gegner vernichtet
Leben stehlen .... Im Kampf werden einem Gegner Lebenspunkte entzogen und dem Angreifer übertragen
Magie stehlen .... Im Kampf werden einem Gegner Spruchpunkte entzogen und dem Angreifer übertragen
Persönlicher Schutz ..... Im Kampf werden alle physischen Angriffe abgewehrt

Tastatursteuerung

Allgemeine Funktionen

1 .... Partymitglied eins wird Anführer der Party
2 .... Partymitglied zwei wird Anführer der Party
3 .... Partymitglied drei wird Anführer der Party
4 .... Partymitglied vier wird Anführer der Party
5 .... Partymitglied fünf wird Anführer der Party
6 .... Partymitglied sechs wird Anführer der Party

F1 .... Charakterbildschirm des ersten Partymitglieds
F2 .... Charakterbildschirm des zweiten Partymitglieds
F3 .... Charakterbildschirm des dritten Partymitglieds
F4 .... Charakterbildschirm des vierten Partymitglieds
F5 .... Charakterbildschirm des fünften Partymitglieds
F6 .... Charakterbildschirm des sechsten Partymitglieds

ESC .... Hauptmenü

2D-Szenarien

Cursor hoch .... Ihre Party läuft nach oben
Cursor runter .... Ihre Party läuft nach unten
Cursor links .... Ihre Party läuft nach links
Cursor rechts .... Ihre Party läuft nach rechts

3D-Szenarien

Cursor hoch .... Nach vorne gehen
Cursor runter .... Zurück gehen
Cursor links .... Nach links drehen
Cursor rechts .... Nach rechts drehen

Alt + Cursor links .... Seitlich nach links bewegen
Alt + Cursor rechts .... Seitlich nach rechts bewegen

Strg + Cursor hoch .... Schnell nach vorne rennen
Strg + Cursor runter ...... Schnell zurück rennen

Strg + Cursor links .... Schnell nach links drehen
Strg + Cursor rechts ...... Schnell nach rechts drehen

Bild hoch .... Nach oben schauen
Bild runter .... Nach unten schauen

Tabulator .... Übersichtskarte aufrufen

Glossar



Hinweis:
Oft kommen im Spiel Namen, Orte und Begebenheiten vor, an die Sie sich vielleicht später nicht mehr erinnern können. Dieses Glossar soll Ihnen als kleines Nachschlagewerk helfen, diese Begriffe wiederzufinden.
Es erhebt keinerlei Anspruch auf Vollständigeit, da wir auch keinesfalls wichtige Elemente des Spiels vorwegnehmen wollten.

Die Sortierung erfolgt nach Szenarien, dort dann jeweils in alphabetischer Reihenfolge. Damit Sie sich nicht selbst den Spaß am Spiel verderben, sollten Sie also immer nur so weit lesen, wie Sie im Spiel auch tatsächlich gekommen sind.

Allgemeines Wissen

Anführer .... Führt die Party an und führt sämtliche Aktionen durch
AI .... Artificial Intelligence; künstliche Intelligenz
ALBION .... Name der Bewohner ↑Nuggets für ihren Planeten
Comanlage .... Kommunikationsanlage
DDT .... Euro-Japanischer Multikonzern; Auftraggeber der TORONTO-
.... Mission
Environmentalisten .... Umweltschützer, Envis
Fackeln .... Können zum Erleuchten der Umgebung benutzt werden
Gerümpel .... Manchmal finden sich in Gerümpel nützliche Gegenstände. Aller-
.... dings können Sie selbst dort keine Gegenstände deponieren
Händler .... Suchen Sie einen Händler auf, wenn Sie Dinge kaufen wollen, die
.... Ihnen auf Ihrer Reise helfen könnten.
Herberge .... Bietet Möglichkeit zur Rast gegen Entgelt
Kiste .... Aufbewahrungsort für Gegenstände
Kneipe .... Bietet Möglichkeiten, Nahrungsmittel aufzunehmen; oft auch zur
.... Rast geeignet
Ned .... Name des ↑AI-Systems der ↑TORONTO
Nugget .... Rohstoffreicher Wüstenplanet; Ziel der ↑TORONTO

over-c	Überlichttechnik; von wenigen Wissenschaftlern verstanden
Rainer Hofstedt	Physiker und ↑Xenobiologe; Aufsichtsbeauftragter der Regierung
Regierungsbeauftragter	Kontrolliert die Multikonzerne im Auftrag der Regierung
Schrank	Aufbewahrungsort für Gegenstände
Tom Driscoll	Shuttle-Pilot an Bord der ↑TORONTO
Toronto	Fabrik-Raumschiff des ↑DDT-Konzerns
Trainer	Bei ihm können gegen Entgeld bestimmte Fähigkeiten trainiert werden
Wirtshaus	Bietet Möglichkeiten, Nahrungsmittel aufzunehmen; oft auch zur Rast geeignet
Xenobiologie	Biologische Lehre zur Erforschung fremdartiger Lebensarten

Iskai

Akiir	Oberhaupt der ↑Dji Fadh
Argim	Ehemaliges Oberhaupt der ↑Dji-Fadh
Bradir	Stellvertreter ↑Akiirs
Ceile	Ausdruck für Begleiter; Diener
Dji-Fadh	↑Iskai-Gilde der Former
Dji-Kas	↑Iskai-Gilde der Magier
Dra	Namenszusatz der ↑Iskai; bedeutet Anfänger, Lernender
Fasiir	Oberhaupt der ↑Dji-Kas
Han	Bezeichnung für ein Energiezentrum, an dem magische Handlungen verstärkt oder erschwert werden.
Iskai	Humanoide, nichtmenschliche Rasse; sehen im Dunkeln besser als Menschen
Janiis	↑Sebainah von ↑Nakiridaani
Jirinaar	Größte Stadt der ↑Iskai
Krondir	Gefährliches Raubtier mit Stirnhorn
Maini	Große Landmasse im Nordosten von ↑Nakiridaani; auch ↑Trenkiriidan genannt
Nakiridaani	Insel der ↑Iskai
Sebai-Ritual	Ritual der ↑Iskai, bei dem das eigene Selbst in einen anderen Körper übertragen wird. Der Auserwählte erhält darauf den Titel ↑Sebai.
Sebai	Titel eines ↑Iskai, der das ↑Sebai-Ritual durchgeführt hat
Sebainah	Vorsitzender des Rates von ↑Jirinaar
Sira	Tochter von ↑Akiir
Skorrek	Schimpfwort
Stiriik	Sorgen in ↑Jirinaar für die Einhaltung der Gesetze
Stri	Namenszusatz der ↑Iskai; bedeutet Meister
Trenkiriidan	Große Landmasse im Nordosten von ↑Nakiridaani; auch

....	↑Maini genannt
Tri-Nadh	↑Iskai mit der Begabung, Gedanken zu lesen
Trii	Stirnorgan der ↑Iskai
Triifalai	Seltene Pflanze, deren Samenkorn von den ↑Iskai zur Ausübung
....	von Magie verwendet wird
Warniak	Geflügeltes Raubtier
Zoomi	Starkes alkoholische Getränk

Kelten

Aballon	Dorf auf ↑Gratogel; südlich des großen Gebirges
Aretha	Königin von ↑Aballon
Arjano	Zentrum der Druiden
Artorn	Zustand der vollkommenen Konzentration
Attio	Bezeichnung für einen Ziehvater
Bero	Ziehvater von ↑Mellthas
Canto	Geistiger Urahn der Druiden
Danu	Die große Göttin der Kelten
Gratogel	Insel der Kelten
Klouta	Fischerdorf an der Westküste ↑Gratogels; Fluß
Lugh	Gott des Tatendrangs, der Reisenden und des Handels
Mellthas	Taubstummer Druide; Ziehsohn des ↑Bero
Nemos	Oberhaupt der Druiden von ↑Arjano
Oibelos	Stammeskönig von ↑Vanello
Tharnos	Stammeskönig von ↑Klouta
Tuath	Bezeichnung für einen Stamm der Kelten
Vanello	Dorf in der Nähe von ↑Arjano

Mahinos

Beloveno	Hafenstadt auf ↑Maini, im Osten von ↑Nakiridaani
Kounos	Dorf im großen Gebirge ↑Gratogels
Kritahs	Kleine schwarze Tiere mit Hang zu glitzernden Gegenständen
Srimalinar	Heilige Stätte der ↑Iskai; Name des Dorfes
Sugo	starkes alkoholische Getränk

Metallmacher

Umajo-Kenta .... Stadt der Metallmacher
Umajo .... Gilde, die Erz, Schmuck und Waffen produziert

Kenget Kamulos

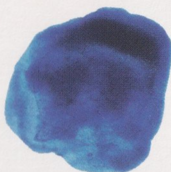
Cuain .... ↑Kamulos in Menschengestalt; Oberhaupt der ↑Kenget Kamulos
Kamulos .... Höchster Gott der ↑Kenget
Kenget Kamulos .... menschliche Krieger-Rasse; abgespaltet von den Druiden
.... ↑Gratogels
Kenget .... s. Kenget Kamulos
Khamulon .... Unterirdische Stadt der ↑Kenget
Khunag .... Ehemaliger Hohepriester und Gefährte des ↑Cuain
Kledo .... Kämpfer der ↑Kenget; kämpfen mit Waffen
Oqulo .... Kämpfer der Kenget; kämpfen statt mit Waffen mit Magie

Notizen



Notizen

... und Tschüss!



Blue Byte

BLUE BYTE Software GmbH

• Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim a.d. Ruhr • Germany •
• Tel.: +49 (0) 208 450880 • Fax: +49 (0) 208 4508899 •

